

DIGITÁLNÍ HRACÍ HODINY DGT 2000 FIDE

OFICIÁLNÍ ŠACHOVÉ HODINY

Návod k použití

Blahopřejeme Vám k výběru DGT. Doufáme a předpokládáme, že Vám přinesou celkové uspokojení a budou Vás těšit po mnoho let.

1. BATERIE

Digitální hrací hodiny (DGT) využívají čtyři AA (tužkové) baterie (nejsou součástí dodávky). Doporučujeme alkalické baterie, s kterými budou fungovat až 5000 hodin.

Odstraňte šroubovací uzávěr ze schránky na baterie (nachází se v dolní části hodin) a vložte baterie.

Po umístění baterií, vyčkejte několik vteřin než hodiny uvedete do provozu.

Pozn.: Pokud nebudete hodiny delší dobu používat, doporučujeme baterie vyjmout.

V případě, že se na displeji objeví „BAT“, znamená to, že baterie jsou téměř vybity a měly by být vyměněny co nejdříve. Jestliže se „BAT“ objeví poprvé, baterie ještě obsahují dostatek energie na to, aby byl běžný zápas dohrán.

Pozn.: V případě špatné funkce, nejdříve vyjměte a pak znovu vložte baterie. Jestliže problém neustane, kontaktujte Vašeho dodavatele.

2. UVEDENÍ DGT DO PROVOZU

Zapněte a vypněte čas použitím tlačítka ON/OFF ve spodní části stopek.

3. VÝBĚR HRACÍHO ČASU (metody)

Vaše hodiny nabízí mnoho různých nastavení hracího času. Nastavíte si časovací metodu, kterou chcete výběrem čísla volby na displeji hodin. Když hodiny uvedete do provozu, na displeji se zobrazí číslo poslední volby, kterou jste vybrali. (Po výměně baterií, se na displeji zobrazí volba 01.)

Zmáčkněte tlačítko +1, abyste mohli projít všech 32 voleb. Po čísle 32 se displej vrátí k číslu 01.

Požadovanou volbu najdete na seznamu čísel voleb na dolní straně hodin. (Např. volba 01 se váže k číslu 1: Rapid, Blitz: 5 minut.) Ohledně detailů ke každé volbě, viz časovací metody v tomto návodu k použití.

4. AKTIVACE ČÍSLA VOLBY

Vámi vybrané číslo volby, které se objeví na displeji, zaktivujete zmáčknutím tlačítka OK. Na displeji se poté objeví implicitní nastavení času pro tuto volbu. Nyní můžete začít hru.

Pozn.: Pokud chcete změnit nastavení času Vaší volby, viz část 9, Ruční nastavení.

5. ZAČÁTEK HRY

Po výběru čísla volby, uveďte do chodu časovač a to zmáčknutím tlačítka Start/Stop.

Pozn.: Než začnou běžet hodiny, je důležité ujistit se, že páčka je zvednutá na straně hráče, který hru začíná. Toto je velice důležité především u FIDE a Fischer metod, u kterých hodiny rozpoznají podle počáteční pozice páčky, který hráč hraje s bílými a který s černými.

6. DOČASNÉ ZASTAVENÍ ČASU

V průběhu hry, můžete dočasně zastavit hodiny pomocí tlačítka Start/Stop. Pro restartování hodin použijte znovu tlačítko Start/Stop.

7. KONTROLA ČÍSLA VOLBY BĚHEM HRY

I během hry můžete zkontrolovat vybranou volbu, bez toho abyste přerušili odpočítávání. Zmáčkněte tlačítko OK.

8. ZMĚNA ČASU BĚHEM HRY

V průběhu hry můžete změnit čas, který je běžně zobrazen na displeji. Po dobu tří vteřin držte tlačítko Start/Stop – až začne displej blikat.

Nejdříve se na displeji zobrazí čas hráče na levé straně (pokud už to zobrazeno nebylo). Abyste změnili tuto blikající hodnotu, zmáčkněte +1. Po dosažení nejvyšší číslice (9 nebo 5), se vrátíte znovu k nule zmáčknutím tlačítka +1. Když se zobrazí vámi požadovaná číslice, zmáčkněte OK. Následně začne blikat další číslice. Když stlačíte OK abyste změnili (nebo akceptovali) poslední číslici v čase hráče na levé straně, objeví se čas hráče na straně pravé, jenž můžete změnit podobně.

K odsouhlasení hráčova času beze změn, stačí jednoduše stlačit OK u každé blikající číslice.

Sled číslic:

1. Hodiny
2. Desítky minut
3. Minuty
4. Desítky vteřin
5. Vteřiny

Pokud jste již změnili nebo akceptovali časy obou hráčů a poslední vybraná číslice již neblinká, stlačte Start/Stop abyste restartovali hodiny. Výsledkem je odpočítávání na základě správných časů.

Odpočítávání je přerušeno během změny času (ů), tudíž, pokud je horní páčkou hnuto během změny času, nemá to vliv ani na hráčův běžný čas.

Pozn.: Také ve volbě Fischer turnaj můžete změnit množství hraných kroků potom, co změníte (nebo akceptujete) čas (y). Zobrazené číslo je počet kroků hraných černým (Black).

Metoda přesčasu (hra go): Můžete hrát dle takzvané Metody přesčasu (Kanadská Byo – yomi) používané při hře go tím, že změníte časy během hry.

Pokud změníte čas během hry hrané FIDE nebo Go s byo-yomi časovou metodou, a změna proběhne ve fázi přidělení času za každý krok, pak se časování vrátí do hlavní časovací fáze. Pokud používáte metodu FIDE a chcete pokračovat hru ve fázi ve které se přičítá čas za krok, je jedinou možností, jak toho docílit, změna na volbu Fischer Rapid a manuální přihlášení nového času hráčů následovně:

1. Poznačte si čas každého hráče.
2. Stlačením On/Off se vrátíte do výběru voleb.
3. Vyberte volbu č. 23.
4. Vložte časy hráčů a bonusy za krok, a pak pokračujte ve hře.

9. RUČNÍ NASTAVENÍ

Každá volba (časovací metoda) je implicitně nastavena. Přesto můžete tato nastavení změnit jak potřebujete.

1. Použijte tlačítko +1 k výběru čísla možnosti, které chcete použít.
2. Zmáčknete OK abyste zaktivovali volbu. Objeví se čas hráče vlevo.
3. Displej zobrazí poslední čas, který byl použit pro volbu. Když bliká první číslice, můžete čas změnit.
Pozn.: Pokud chcete použít časy beze změn, podržte tlačítko OK dokud nepřestane displej blikat. Po vybrání ručního nastavení nebo opravy času, pokud bliká první číslice, je možné přeskočit číslici po číslici zmáčknutím Start/Stop.
4. Blikající číslici změníte tlačítkem +1. Když se objeví požadovaná číslice, zmáčknete tlačítko OK. Začne blikat další číslice. Pokud číslice nechcete měnit, pouze zmáčknete OK.
5. Po uložení času hráče na levé straně, se objeví čas hráče na straně pravé. Vložte časy stejným způsobem.
Pozn.: Maximální nastavitelný čas je 9:59:59. Nepřekračujte tento čas, aby nedošlo k nesprávné funkci, nebo k zablokování hodin.

Pokud jste vložili (nebo akceptovali) časy hráčů, dle návodu můžete vložit extra nastavení pro volbu.

Možnost č.	Název	Nastavení
3	Rapid/Blitz	(Žádná zvláštní nastavení)
5	1Perioda+Gilotina	1. Gilotinová perioda pro oba hráče
7	2Periody+Gilotina	1. Druhá perioda pro oba hráče 2. Gilotinová perioda pro oba hráče
9	Opakování druhé periody	1. Opakování period pro oba hráče
14	FIDE Rapid	1. Přidaný čas za krok (hráč vlevo) 2. Přidaný čas za krok (hráč vpravo)
17	FIDE Turnaj	1. Druhá perioda pro oba hráče 2. Přidaný čas pro oba hráče
20	Bronstein	1. Volný čas na krok (hráč vlevo) 2. Volný čas na krok (hráč vpravo)
23	FischerRapid	1. Čas navíc za krok (hráč vlevo) 2. Čas navíc za krok (hráč vpravo)
25	Fischer Turnaj	1. Čas navíc za krok pro oba hráče 2. Množství kroků v první periodě 3. Druhá perioda pro oba hráče 4. Množství kroků ve druhé periodě 5. Třetí perioda pro oba hráče 6. Množství kroků ve třetí periodě 7. Čtvrtá perioda pro oba hráče
28	Go s byo-yomi	1. Byo-yomi čas na krok pro oba hráče 2. Množství byo-yomi period
30	Přesýpací hodiny	(žádné zvláštní nastavení)
32	Gong	Čas uplynulý do zaznění gongu

10. Přeskočení ručního nastavení nebo změn času

Může se stát, že začnete ručně nastavovat čas, nebo začnete měnit čas během hry a pak si to rozmyslíte. Pak stačí zmáčknout tlačítko Start/Stop v momentě, kdy bliká první číslice.

11. Symboly na displeji

Na displeji stopek jsou zobrazeny nejenom číslice, ale také následující znaky:

BAT znamená, že je potřeba vyměnit baterie.

Symbol trojúhelníku znamená, že ve hře bylo dosaženo bodu, kdy se přičítá čas za krok. Objevuje se ve volbách Bronstein a Fischer (ze začátku hry) a ve FIDE a byo-yomi volbách (po uplynutí tradičního začátku periody).

- neblíkající symbol (praporek), znamená, že tento hráč je tím, který má začít další časovou periodu.
- blikající symbol (praporek) určuje hráče, jehož čas vypršel.
- : (dvojtečka) Určuje, že ukázané časy jsou v hodinách a minutách (např. 1:45)
- . (tečka) Určuje, že ukázané časy jsou v minutách a vteřinách (např. 17.22)

Pozn.:

12. Časový displej

Pro čas nad 20 minut, DGT ukazuje hodiny a minuty. Pro čas pod 20 minut, DGT ukazuje minuty a vteřiny.

13. Špatné fungování

Pokud Vaše hodiny nefungují správně, nejdříve zkuste vyjmout a znovu vložit baterie. (Ověřte si, zda nejsou baterie vybité, pokud je to nutné, použijte zkoušečku (detektor) baterií). Pokud problémy přetrvávají, kontaktujte dodavatele.

METODY ČASOVÁNÍ

Digitální hrací hodiny nabízí 12 různých metod nastavení času pro hru dvou hráčů. Některé metody jsou Vám již velmi dobře známy, s jinými můžete být obeznámeni méně. Některé z těchto metod se již používají dlouho, jiné jsou výsledkem možností, které nabízí moderní elektronika. Každá metoda má svůj vlastní šarm a má vliv na prožitek ze sportu.

Tradiční „bleskovka“ počítající 5 minut na osobu, je rozdílná od 3 minut v „Bronstein“ a „Fischer“, ve kterých za každý krok obdržíte 3 další vteřiny času na přemýšlení, i když celkový čas na přemýšlení ve hře není moc rozdílný. Doporučujeme hráčům vyzkoušet různé metody, které DGT 2000 nabízí. Vašemu oblíbenému sportu to může dodat dalších rozměrů.

Rapid a Blitz (volby 1,2 a 3)

Nejjednodušší způsob určení času. Oba hráči mají přidělenou jednu periodu, ve které musí provést všechny kroky.

1. 1 Perioda + Gilotina (volby 4 a 5)

První perioda se používá k hraní předurčeného množství tahů. Druhá perioda, Gilotina, k dokončení hry. Perioda + Gilotina je podobná „Rapid a Blitz“, ale s pomalejším začátkem.

2. 2 Periody + Gilotina (volby 6 a 7)

První perioda se používá k hraní předurčeného množství kroků. Druhá perioda, Gilotina, k dokončení hry. Perioda + Gilotina je podobná „Rapid a Blitz“, ale s pomalejším začátkem.

3. Opakování druhého času periody (volby 8 a 9)

I tichý konec hry má své přednosti. Jednoduché tradiční hodiny udávají hráči opakovanou jednohodinovou periodu, ve které doplní následný počet tahů.

Důsledkem této metody, která byla standardem v šachové hře po dobu více než 50-ti let, je to, že ne vždy může být hra rozhodnuta v jednom sezení. Vzrůstající hrací síla šachových počítačů a informace, které jsou k dispozici v databázích koncovek, má čím dál větší vliv na výsledky přerušovaných zápasů. Důvěryhodnost měření síly mezi hráči je pod čím dál vyšším tlakem.

Návrhy metod ukončení hry v jednom sezení bez nutnosti návratu ke Gilotině, jako prostředku k ukončení hry, což by mohlo mít nežádoucí vliv na konečný výsledek, byly podány z různých zdrojů. FIDE, Bronstein a Fischer metody poskytují řešení tohoto dilema tím, že hráči obdrží předurčené množství času na přemýšlení za každý krok.

4. FIDE Rapid (volby 10,11,12,13 a 14)

Metoda FIDE Rapid začíná hru tradiční periodou, během které musí být dokončen předem stanovený počet tahů. Perioda končí, když se na displeji objeví trojúhelník. Od této chvíle dostane hráč čas navíc za každý následující krok. Čas na přemýšlení, který hráč na konci kroku nevyužije, se uchová pro následující krok. Dokončením kroků v čase, který je kratší než extra čas (čas navíc) za krok, může hráč navýšit čas na přemýšlení použitelný pro následující kroky.

Pozn.: Digitální hrací stopky si vzhledem k poloze páčky na začátku hry pamatují, který hráč hraje bílé. Toto má následky v momentě, kdy hráč poprvé překročí dostupný čas na přemýšlení. Pokud je to černý, který překročí přidělený čas na první periodu, pak bílý obdrží dvojitý bonus. Je to také velmi důležité v FIDE turnaji a v obou Fischer volbách.

5. FIDE turnaj (volby 15,16 a 17)

V této metodě, před tím, než je dostupný čas navíc za krok, jsou přiděleny dvě časové periody.

6. Bronstein (volby 18,19 a 20)

Nejstarší návrh na řešení problému limitovaného času na přemýšlení, vzešel od IGM Davida Bronsteina. Jeho metoda je aplikována od prvního kroku, takže se na displeji okamžitě objeví trojúhelník. Hlavní čas na přemýšlení je snížen zpožděním. Než je hlavní čas na přemýšlení snížen, má hráč fixní množství času na dokončení kroku. Není možné zvýšit čas na přemýšlení rychlejší hrou, jak je to ve FIDE a Fischer metodách.

7. Fischer Rapid (volby 21,22, a 23)

Taktéž tato metoda se používá od prvního kroku. Rozdíl mezi touto a Bronstein metodou je ten, že je možné dosáhnout zvýšení času dokončením kroku v čase, který je kratší než povolený čas navíc (extra čas).

Pozn.: Před zahájením hry se vždy ujistěte, zda je páčka ve správné pozici.

8. Fischer turnaj (volby 24 a 25)

Metoda Fischer turnaj je nejkompexnější metodou ve způsobu regulace času na přemýšlení. Navíc k extra času dostupnému za tah, má hráč také přidělen hlavní extra čas na přemýšlení, a to po uskutečnění předurčeného množství tahů.

Pozn.: Pro tuto volbu je možné použít počítač tahů. Tento počítá množství dokončených tahů (tj.celkové množství tahů hraných oběma: bílou i černou). Přidělení nového hlavního času na přemýšlení se objeví pouze ve vhodném momentu a to je-li s DGT správně zacházeno.

9. a) GO s byo – yomi (volby 26, 27 a 28)

Ve své podstatě je hra go přirozeně vhodná aby umožnila hráčům čas navíc k ukončení hry. Právě kvůli tomu je byo – yomi tradičně používána. Hráči, který již využil svůj čas na přemýšlení, byo – yomi metoda dává fixní množství času za každý následující krok.

V normální hře GO je povolen hlavní čas na přemýšlení : 1 ½ až 2 hodiny, obvykle kombinovaný s byo – yomi o 20 až 30 vteřinách. Po využití hlavního času na přemýšlení, přeskočí hodiny na byo – yomi čas.

Pokaždé, když hráč dokončí krok, hodiny se posunou zpátky. Pokud hráč nedokončí krok než hodiny ukáží 0, objeví se na displeji symbol - (praporek)

Pro vrcholové zápasy je hlavní čas na přemýšlení 9 hodin, následuje 5 byo – yomi period o 1 minutě každá. Na konci 9-ti hodinové periody přeskočí hodiny na 5 minut. Pokud hráč dokončí krok do uběhnutí 4 minut, hodiny se vrátí zpět do pozice 5 – ti minut. Pokud hráč dokončí krok po uběhnutí 4 minut, perioda je překročena, a hodiny se vrátí na 4 minuty. To znamená, že hodiny se pokaždé vrátí na počátek běžné byo – yomi periody.

10. b) „Přesčas“, kanadská byo – yomi

Při použití originální byo – yomi metody s tradičními hodinami, byla vždy nezbytná účast časového rozhodčí se stopkami. Výsledkem toho byly pravidelně osobní problémy. Proto v posledních letech je hra hrána s použitím kompromisního řešení ve kterém každý hráč obdrží 5 minut nového času na přemýšlení, aby dokončil fixně stanovený počet kroků na přemýšlení, obvykle 10 nebo 15. Digitální hrací hodiny dovolují, aby byl „přesčas“ využit pomocí časové úpravy, jak je popsáno v odstavci 8 technického oddílu tohoto návodu.

11. Přesýpací hodiny (volby 29 a 30)

Hráči, který je na řadě, čas ubývá a současně, protivníkům čas nabíhá. Tato metoda nabízí vzrušující období tradiční „bleskovky“.

12. Gong (volby 21 a32)

Než byly představeny hodiny s dvojitými stopkami (časovači), turnaje byly často kontrolovány gongem.

Gong byl používán na označení fixního času pro každý krok.

Volba 31 udává fixní čas 10-ti vteřin, střídavě pro nejdříve hráče na levé straně, následuje stejné množství času pro hráče na straně pravé, atd.

Použitím páčky je možné zjistit, zda hráč provedl krok v čase na přemýšlení. Pokud není páčka snížena v uvedeném čase, na displeji se objeví praporek.

PÉČE A ČIŠTĚNÍ

Vaše Digitální hrací hodiny jsou odolným a kvalitním produktem. Pokud jim věnujete přiměřenou péči, budou Vám po léta bez obtíží sloužit.

Pro čištění používejte pouze lehce navlhčenou měkkou látku. Nepoužívejte čističe s drsným povrchem.

SPECIFIKACE

Baterie: čtyři tužkové baterie velikost AA (doporučujeme alkalické, použití baterií cca 5000 hodin)
Přesnost: do 1 vteřiny na hodinu
Pouzdro: plast ABS

CE shoda: DGT Digitální hrací hodiny jsou v souladu s EN 50081-1: 1991 a EN 50082-1: 1991 předpisy.

ČÍSLA VOLEB

Volba	druh hodin:	základní čas/čas navíc:
1 rapid/blitz	5 min	
2 „	25 min	
3 „	ruční nastavení	
4 1 perioda+gilotina	2 hod + 1hod	
5 „	ruční nastavení	
6 2 periody+ gilotina	2 hod + 1 hod +30 min	
7 „	ruční nastavení	
8 opakování 2.periody	2 hod + 1 hod (opakování)	
9 „	ruční nastavení	
10 FIDE rapid	3 min, následně 2 vteřiny/tah	
11 „	20 min, následně 5 vteřin/ tah	
12 „	1 hod, následně 10 vteřin/ tah	
13 „	2 hod, následně 20 vteřin/ tah	
14 „	ruční nastavení	
15 FIDE turnaj	1:30 hod + 30 min, následně 20 vteřin/ tah	
16 „	2 hod + 1 hod, následně 20 vteřin/ tah	
17 FIDE turnaj	ruční nastavení	
18 Bronstein	5min, 3vteřiny/volný tah	
19 „	20 min, 10vteřin/volný tah	
20 „	ruční nastavení	
21 Fischer Rapid	3 min+ 2 vteřiny/tah	
22 „	20 min + 10 vteřin/tah	
23 „	ruční nastavení	
24 Fischer turnaj	2 periody, 80min/40 tahů, 40min/20kroků,1min/tah připočítán	
25 Fischer turnaj, 4 periody	ruční nastavení	
26 GO s byo-yomi	1hod + 1x20vteřin byo-yomi	
27 „	2hod+ 1x30 vteřin byo- yomi	
28 „	ruční nastavení	
29 Přesýpací hodiny	1 min	
30 „	ruční nastavení	
31 Gong	10 vteřin	
32 „	ruční nastavení	

Návod platný taktéž pro model DGT 2000 TopMatch, kde je přidáno sériové rozhraní s možností připojení k DGT el. šachovnici

Dodavatel pro ČR:

TOPO Plus s.r.o.
Hodonínská 231
696 21 Prušánky
tel./fax 518 374 071
tel: 518 374 328

Záruční list

Výrobce opraví/vymění nebo Váš prodejce vymění za nový výrobek nebo část (součást) výrobku bezplatně, pokud vada (defekt) je důsledkem špatné výroby nebo materiálu či pochybení je prokazatelně na straně výrobce, ovšem pouze v průběhu **24 měsíců** po zakoupení výrobku.

Záruční povinnost je striktně omezena na vady, které jsou důsledkem špatné výroby nebo materiálu.

Jestliže zákazník (kupující) bez předcházejícího vyjádření nebo písemného povolení výrobce, provádí jakékoli opravy a/nebo změny nebo provedl jakékoli opravy a/nebo změny na zakoupeném výrobku, pak naše celá záruční povinnost zaniká.

Záruční povinnost také zaniká, pokud výrobek byl předmětem špatného používání, špatného zacházení, nehody, demontáže, nevhodného uložení nebo přepětí.

K uznání záruky, vadný výrobek, tento záruční list a kopie stvrzenky/dokladu o prodeji musí být zaslána Vašemu prodejci. Prosím vyplňte také dolní část tohoto záručního listu týkající se popisu vady.

Datum zakoupení/prodeje:

Jméno kupujícího:

.....

.....

Sériové číslo:

Razítko obchodníka/prodejce (nebo údaje o něm jako jméno, adresa, tel./fax):

Formulář popisu vady

Pokud vracíte výrobek na opravu, prosím vyplňte následující formulář, což nám pomůže poskytovat Vám lepší služby a kvalitnější výrobky.

Datum vrácení:	Popis vady	Výskyt vady	
1.		ÿ Vždy	ÿ Občas
2.		ÿ Vždy	ÿ Občas
3.		ÿ Vždy	ÿ Občas